

Questo fascicolo raccoglie **dieci storie sociali**, ispirate al metodo Social Stories™ di Carol Gray, per bambini con autismo della scuola dell'infanzia e della primaria, con un modello vuoto e una scheda per scriverne di nuove. Testi e disegni sono originali e si possono stampare liberamente per uso didattico.

Che cosa sono le storie sociali

Sono brevi testi con immagini che descrivono una situazione di tutti i giorni: dove si svolge, chi c'è, che cosa succede e perché, che cosa provano gli altri e che cosa il bambino può fare. Il metodo è stato ideato da **Carol Gray**, negli Stati Uniti, all'inizio degli anni Novanta.

Una storia sociale descrive, invece di dare ordini: usa soprattutto frasi **descrittive** (che cosa succede, chi c'è) e di **prospettiva** (che cosa pensano o provano gli altri), e poche frasi che suggeriscono una possibilità («posso...»). Qui ce ne sono almeno due descrittive o di prospettiva per ogni frase con «posso». Il tempo è il presente, il tono è positivo; «di solito» e «a volte» lasciano spazio ai cambiamenti, che nella realtà capitano.

Come personalizzarle

- **Il nome.** Ogni storia comincia con «Mi chiamo _____»: scrivete il nome del bambino. Si può anche leggere in terza persona, con il nome del bambino al posto di «io» e i verbi adattati («Luca va a scuola»).
- **Le foto.** Sopra i disegni si possono incollare le foto della vera scuola, della mensa, della maestra, dello studio del dentista: molti bambini riconoscono meglio luoghi e persone reali. Sui cartellini dei ganci (storia 1) si può scrivere il nome o incollare la foto del bambino.
- **Le parole di casa.** Se a casa si dice «cartella» invece di «zaino», o «attaccapanni» invece di «gancio», correggete a penna.
- **I dettagli veri.** Scrivete l'orario vero della mensa, il suono vero dell'allarme; cancellate ciò che nella situazione del bambino manca. Prima della visita, concordate con il dentista il segnale della mano alzata. Per una supplenza lunga scrivete una storia apposta.

Quando leggerle

- **Prima della situazione:** la mattina della visita dal dentista, qualche giorno prima di una festa, all'inizio dell'anno per la routine dell'ingresso.
- **In un momento tranquillo,** quando il bambino è sereno, lontano da una crisi.
- **Più volte,** anche ogni giorno per un periodo: la ripetizione rende la situazione familiare.
- **Mai come punizione** o rimprovero dopo un comportamento: deve restare un momento piacevole.

Come leggerle insieme e come rileggerle dopo

Sedetevi accanto al bambino, con la pagina davanti a tutti e due. Leggete un riquadro alla volta, con voce calma, indicando il disegno, e lasciate il tempo di guardare e di fare domande; se vuole, il bambino può ripetere alcune frasi. Dopo la situazione, rileggete la storia e collegatela a ciò che è successo davvero («Oggi c'era la supplente, come nella storia»). Tenete le pagine in una cartellina, a portata di mano.

Come adattare

- **Meno testo:** per i più piccoli tenete una sola frase per riquadro, oppure ritagliate i riquadri e usatene meno.
- **Simboli della CAA:** se il bambino usa la Comunicazione Aumentativa e Alternativa, affiancate al testo i simboli che conosce già, gli stessi della sua tabella o del suo quaderno.
- **Da ascoltare:** registrate la storia letta ad alta voce da un familiare o dall'insegnante, da riascoltare con le pagine davanti.
- **Aggiungi tu:** nelle storie da sei riquadri gli ultimi due restano liberi, per un momento in più della giornata del bambino.
- **Storie di successo:** si possono scrivere anche storie che raccontano una cosa andata bene («Oggi ho aspettato il mio turno»), da rileggere insieme.

Con la famiglia e con il team

È utile che scuola e famiglia usino le stesse parole e le stesse immagini. Condividete le storie con i genitori, scegliete insieme quali usare e annotate le scelte nel **PEI**. Confrontatevi con gli specialisti che seguono il bambino (neuropsichiatra infantile, psicologo, logopedista, terapeuta): possono suggerire come adattare e quando proporle. Le storie sociali sono uno strumento educativo e **non sostituiscono gli interventi dei professionisti**: aiutano il bambino a sapere che cosa aspettarsi.

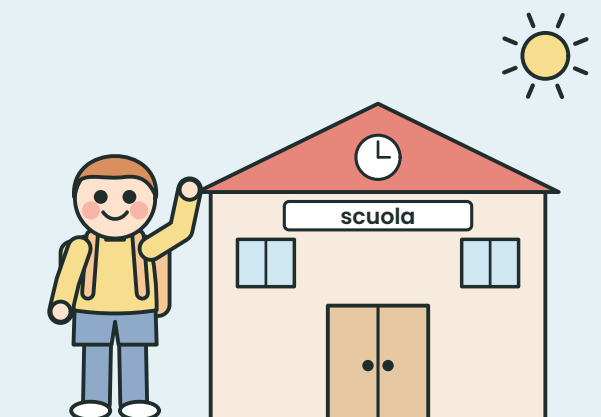
Le dieci storie

N.	Storia	Situazione	Età	Riquadri
1	Vado a scuola la mattina	L'ingresso: il saluto, la giacca, lo zaino, il banco	3-8 anni	8
2	La ricreazione	Una pausa con più voci e più movimento	5-10 anni	6
3	Aspetto il mio turno	Fare a turno nei giochi e nelle attività	3-8 anni	6
4	In mensa	Il pranzo a scuola: il rumore, il posto, i cibi nuovi	3-10 anni	8
5	Quando suona la campanella o l'allarme	Il suono della campanella e la prova di evacuazione	4-10 anni	8
6	Oggi c'è una supplente	Un cambio di programma: un'altra insegnante in classe	5-10 anni	6
7	Lavo le mani	La sequenza del lavaggio delle mani	3-7 anni	8
8	Vado dal dentista	La visita di controllo: l'attesa, la poltrona, la luce	3-10 anni	8
9	Perdere a un gioco	Vincere e perdere nei giochi con i compagni	4-10 anni	6
10	La festa di compleanno di un compagno	Una festa con tanta gente, la musica e la torta	4-10 anni	6

Le età sono indicative: contano di più la comprensione e i bisogni del singolo bambino.

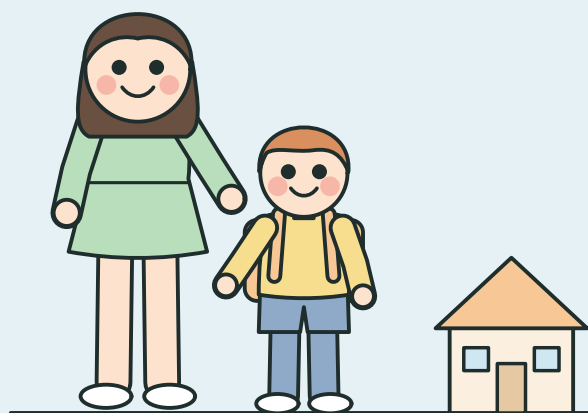
Vado a scuola la mattina

Storia 1



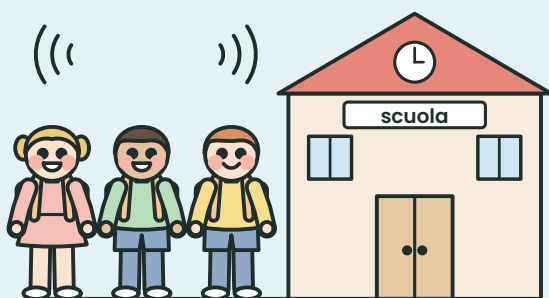
1

Mi chiamo _____.
Di mattina, di solito, vado a scuola.



2

Metto lo zaino sulle spalle.
Un adulto di casa mi accompagna.



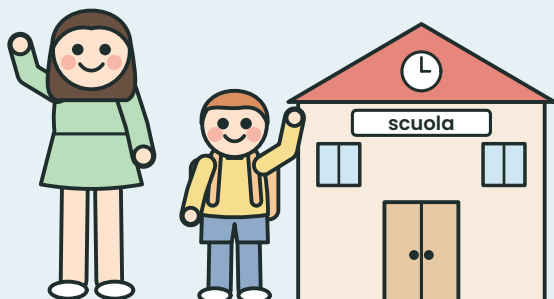
3

Davanti alla scuola, a volte,
ci sono tanti bambini. Le
voci possono essere forti.



4

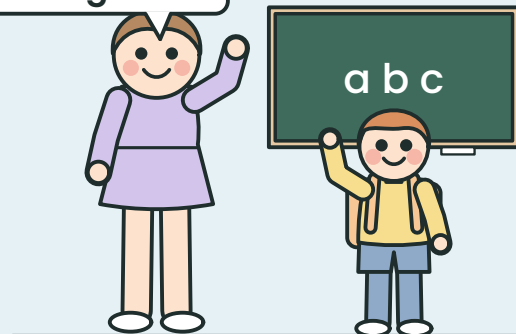
Se il rumore mi sembra
forte, posso coprimi le
orecchie con le mani o con
le cuffie.



5

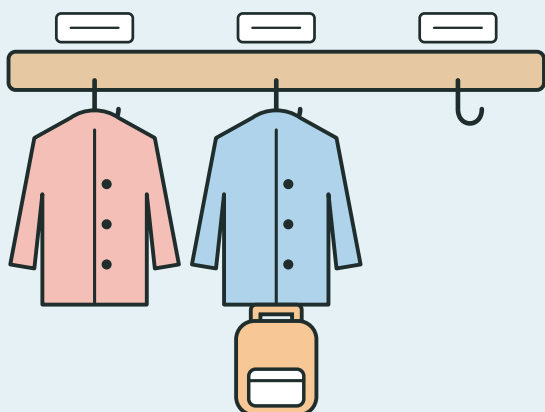
All'ingresso saluto chi mi ha accompagnato. Quando la scuola finisce, torno a casa.

Buongiorno!



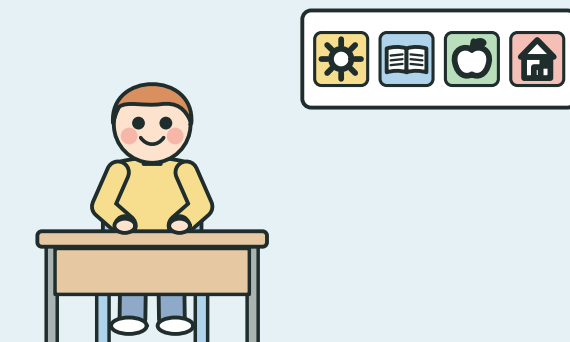
6

In classe c'è la maestra e mi dice buongiorno. Di solito è contenta di vedermi.



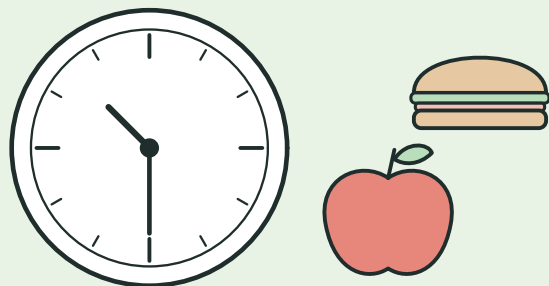
7

Appendo la giacca al mio gancio. Metto lo zaino al suo posto.



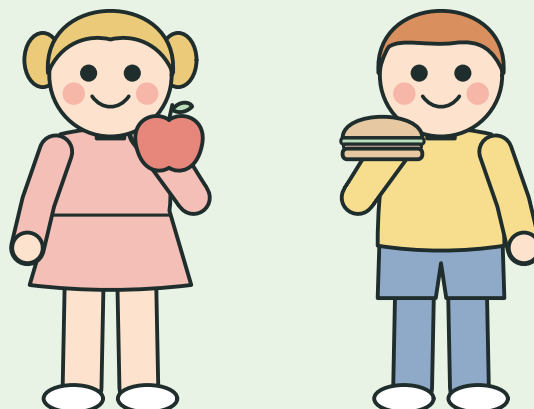
8

Poi vado al mio banco. Posso guardare il cartellone della giornata per sapere che cosa faremo.



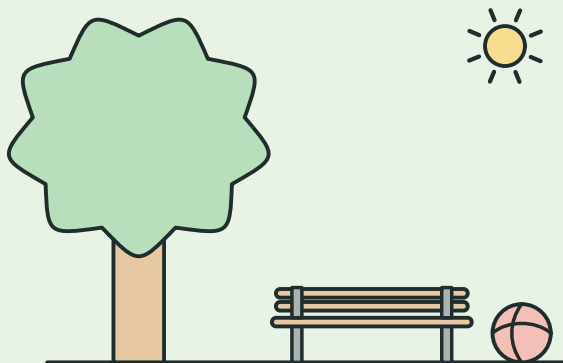
1

Mi chiamo _____.
A metà mattina, a scuola,
c'è la ricreazione.



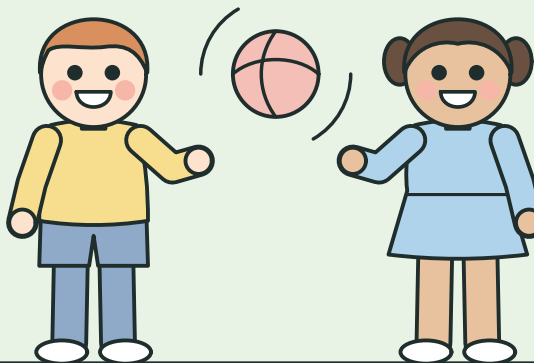
2

Durante la ricreazione i
bambini mangiano la
merenda, giocano e
parlano.



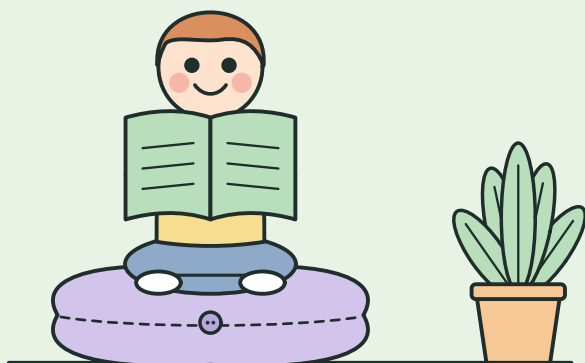
3

A volte la ricreazione si fa in
cortile, altre volte in classe o
in corridoio.



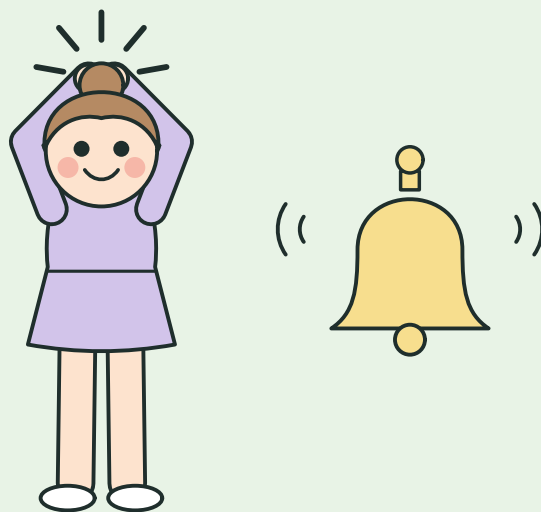
4

In ricreazione ci sono più
voci e più movimento. Molti
bambini si divertono.



5

Posso giocare con un compagno, oppure leggere o disegnare in un angolo tranquillo.



6

Quando la maestra batte le mani o suona la campanella, la ricreazione finisce. Torno al mio posto.

Aggiungi tu

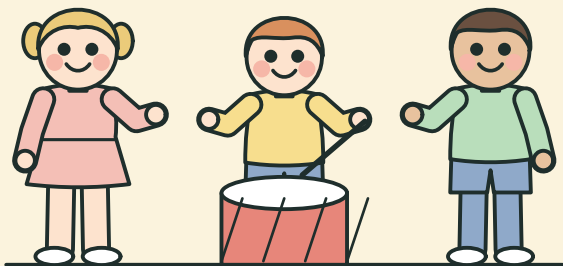
foto o disegno

7

Aggiungi tu

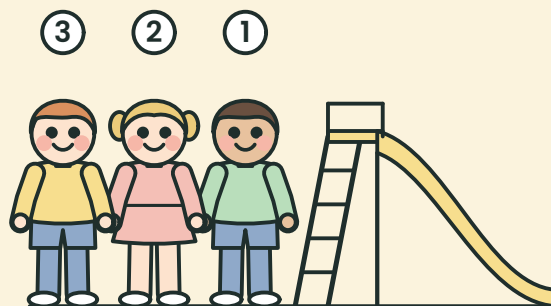
foto o disegno

8



1

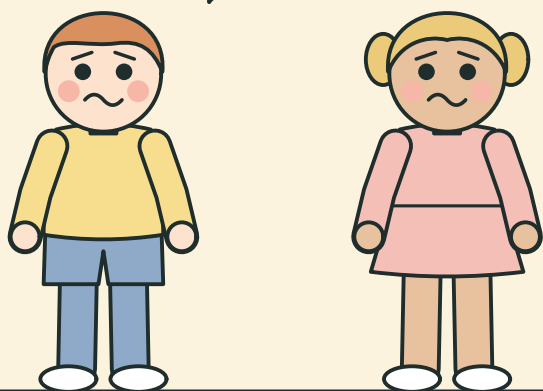
Mi chiamo _____.
A scuola, a volte, tanti bambini vogliono usare lo stesso gioco.



2

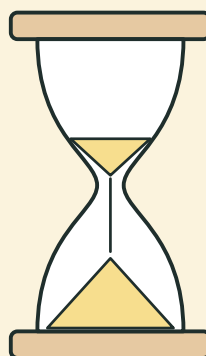
Allora si fa a turno: prima gioca un bambino, poi un altro, poi un altro ancora.

Uffa...



3

Aspettare può essere difficile. Anche gli altri bambini, a volte, fanno fatica ad aspettare.



1 2 3
... 10

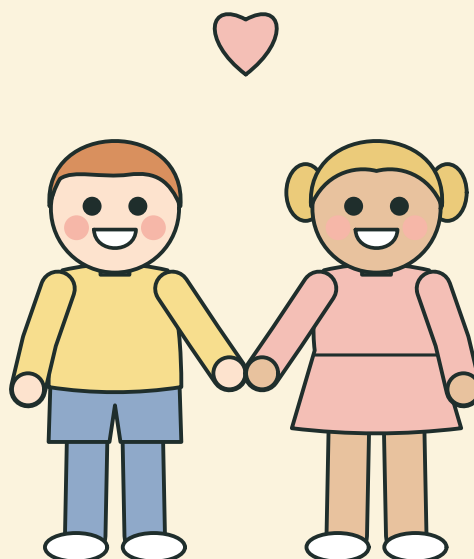
4

Mentre aspetto, posso contare piano fino a dieci o guardare la clessidra.



5

Quando il compagno ha finito, arriva il mio turno. La maestra può dire: «Tocca a te!»



6

Fare a turno permette a tutti di giocare. I compagni sono contenti di giocare insieme.

Aggiungi tu

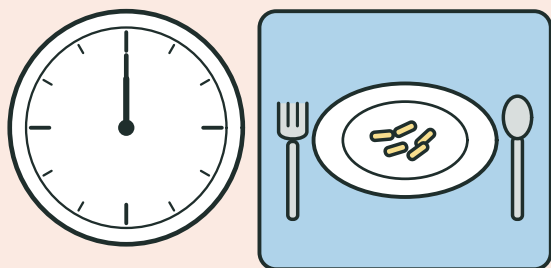
foto o disegno

7

Aggiungi tu

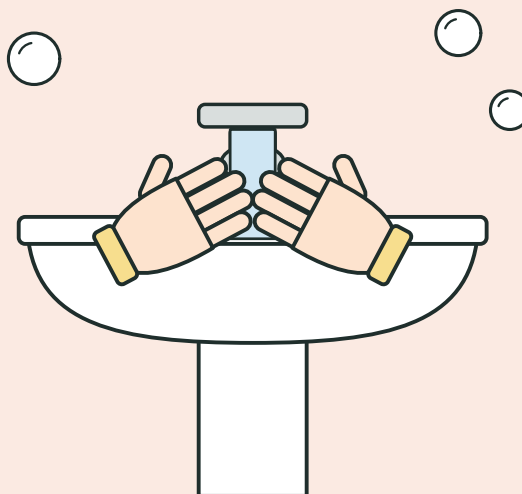
foto o disegno

8



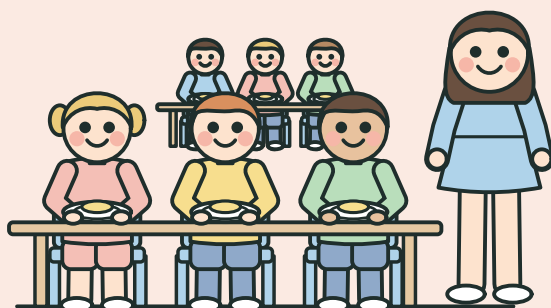
1

Mi chiamo _____.
A mezzogiorno, di solito,
pranzo a scuola, in mensa.



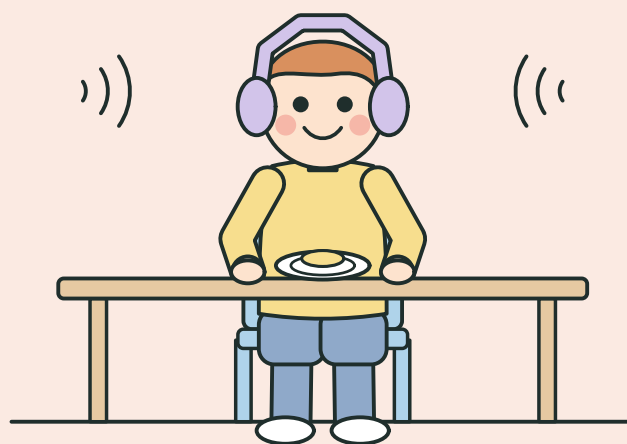
2

Prima di mangiare, lavo le
mani con l'acqua e il
sapone.



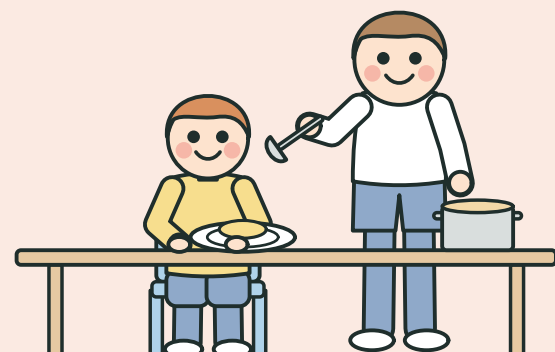
3

In mensa ci sono tanti
tavoli, tanti bambini e
alcuni adulti che ci aiutano.



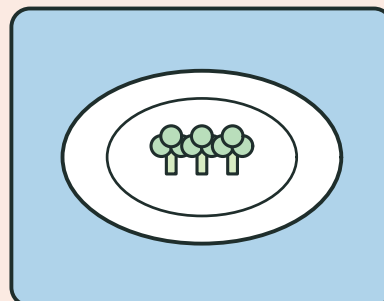
4

A volte in mensa c'è rumore
di piatti, posate e voci. Se il
rumore è forte, posso
mettere le cuffie.



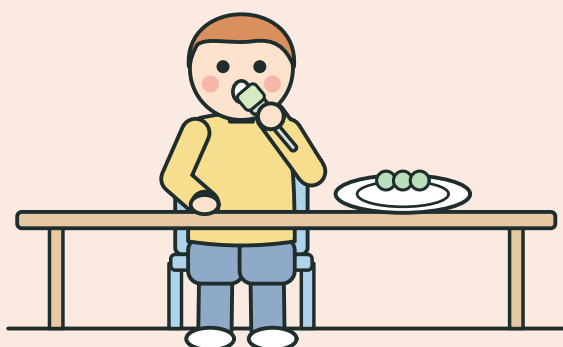
5

Mi siedo al mio posto. Un adulto mette il cibo nel piatto.



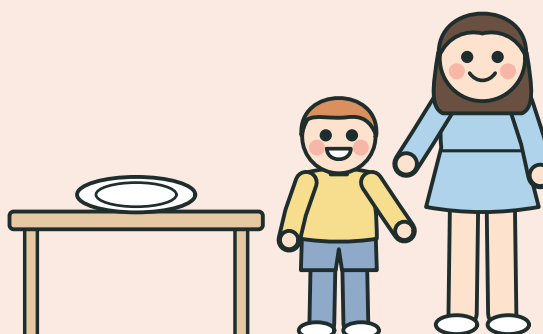
6

Il menù cambia da un giorno all'altro. A volte c'è un cibo nuovo, o un cibo che conosco poco.



7

Posso guardare il cibo nuovo e, se voglio, assaggiarne un pezzetto.

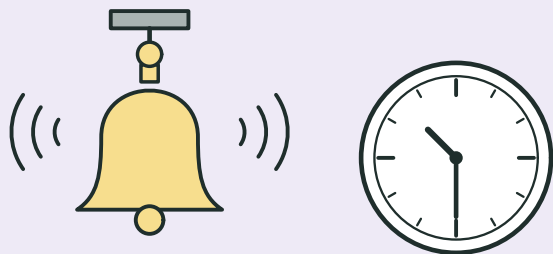


8

Quando abbiamo finito, ci alziamo e torniamo in classe. Le maestre sono contente di pranzare con noi.

Quando suona la campanella o l'allarme

Storia 5



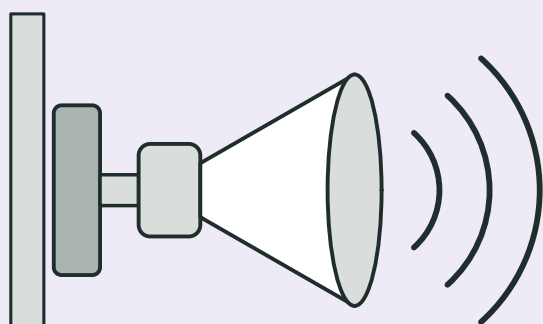
1

Mi chiamo _____.
A scuola, a volte, suona la campanella: un momento della giornata è finito.



2

Qualche volta a scuola si fa una prova di evacuazione. Serve a imparare a uscire tutti insieme, con calma.



3

Durante la prova suona l'allarme. È un suono forte e lungo, e può sorprendere.



4

Se il suono mi sembra troppo forte, posso coprimi le orecchie con le mani o con le cuffie.

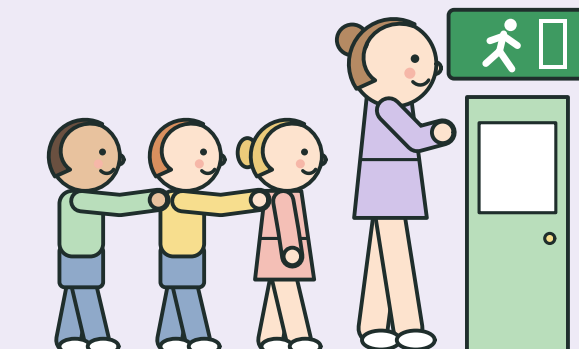
Quando suona la campanella o l'allarme

Storia 5



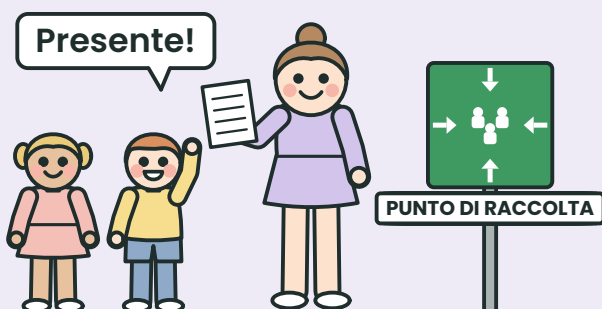
5

La maestra ci dice che cosa fare e ci aiuta. Lasciamo lo zaino in classe: lo riprendiamo dopo.



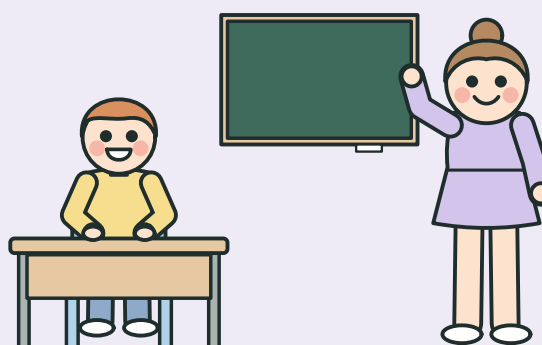
6

Ci mettiamo in fila, uno dietro l'altro. Posso mettere la mano sulla spalla del compagno davanti.



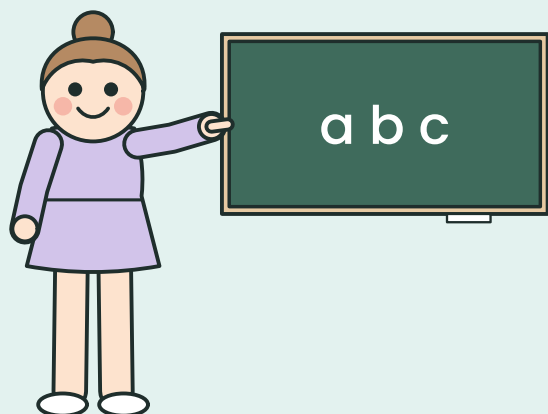
7

Usciamo e camminiamo fino al punto di raccolta. Lì la maestra fa l'appello: dice i nostri nomi, uno alla volta. Quando sento il mio nome, posso dire «Presente!»



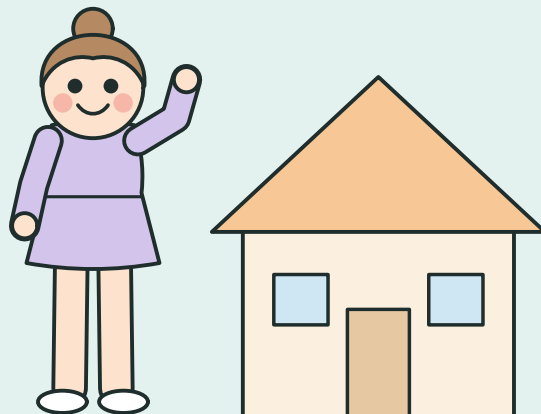
8

Quando la prova è finita, torniamo in classe. La maestra è contenta: abbiamo fatto la prova insieme.



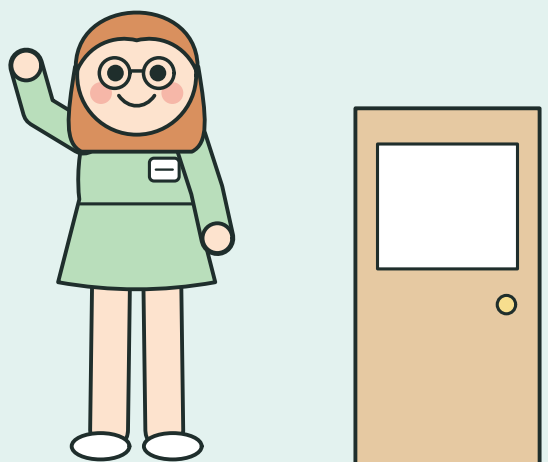
1

Mi chiamo _____.
Di solito, in classe, c'è la mia
maestra.



2

A volte la mia maestra resta
a casa: può stare poco
bene o avere un altro
impegno.



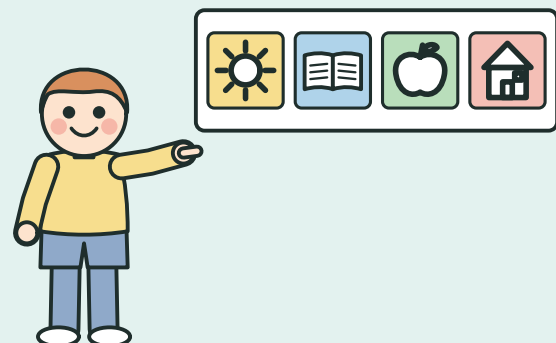
3

Allora a scuola arriva
un'altra maestra o un altro
maestro. Si chiama
supplente.



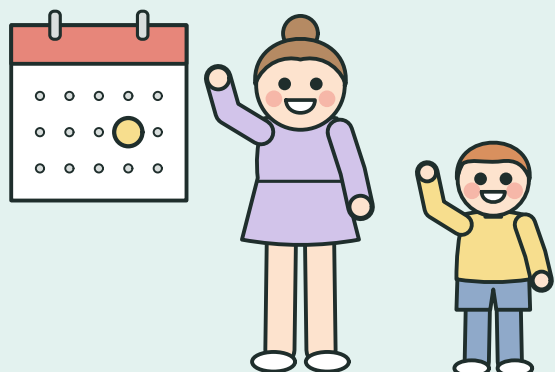
4

La supplente può fare le
cose in modo un po'
diverso. Anche lei vuole
conoscerci.



5

Posso guardare il cartellone della giornata e chiedere alla supplente come si chiama.



6

Di solito, dopo un po' di tempo, la mia maestra torna. La classe è contenta di rivederla.

Aggiungi tu

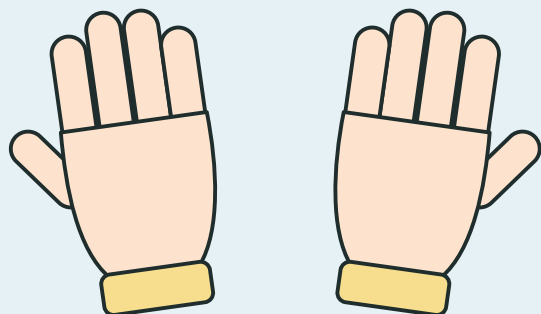
foto o disegno

7

Aggiungi tu

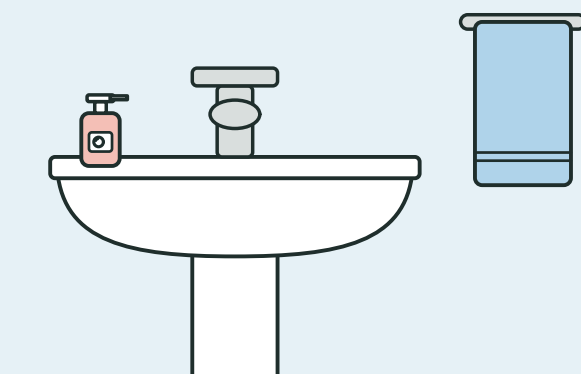
foto o disegno

8



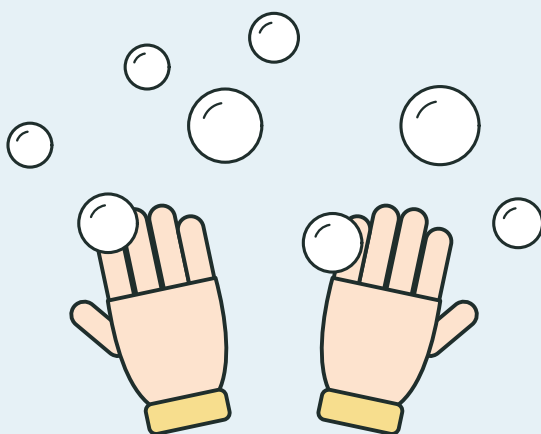
1

Mi chiamo _____.
Durante la giornata, a volte,
lavo le mani.



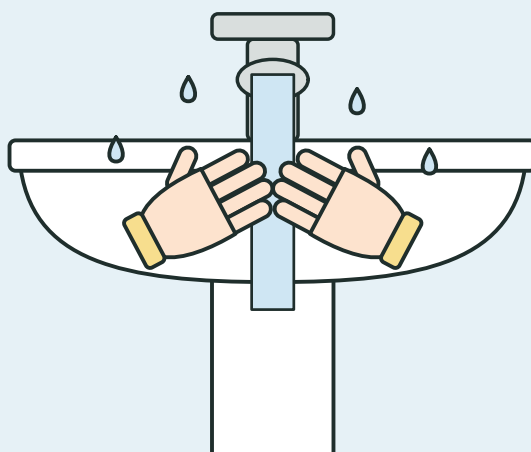
2

Lavo le mani prima di
mangiare, dopo aver usato
il bagno e quando sono
sporche.



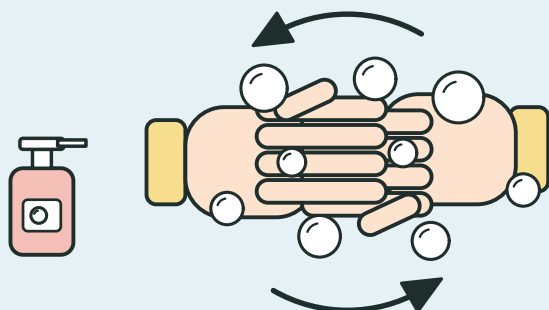
3

L'acqua e il sapone portano
via lo sporco e i germi.
Anche i compagni e le
maestre si lavano le mani.



4

Apro il rubinetto e bagno le
mani. L'acqua può essere
fresca o tiepida.



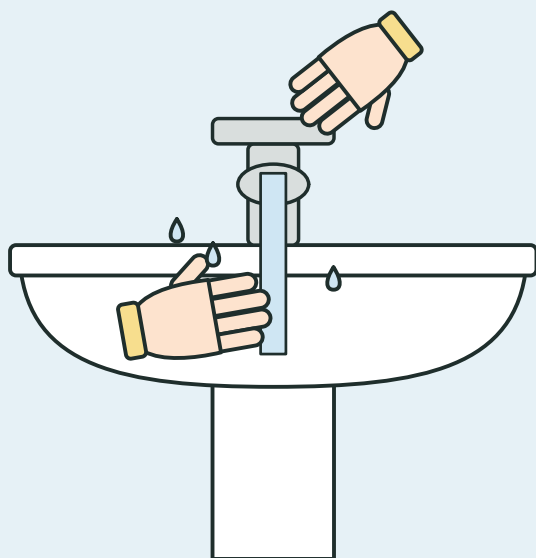
5

Prendo un po' di sapone e strofino le mani: il palmo, il dorso, tra le dita e i pollici.



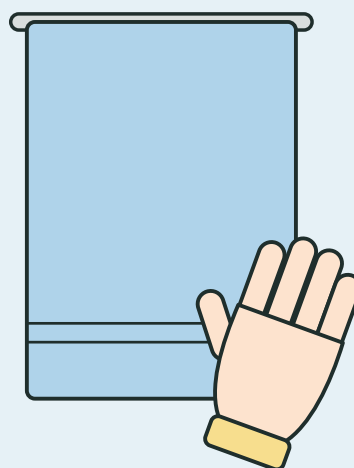
6

Mentre strofino, posso contare piano fino a venti o cantare una canzoncina.



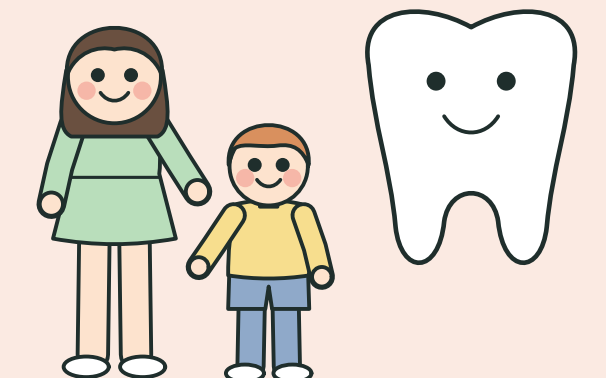
7

Poi sciacquo bene le mani e chiudo il rubinetto.



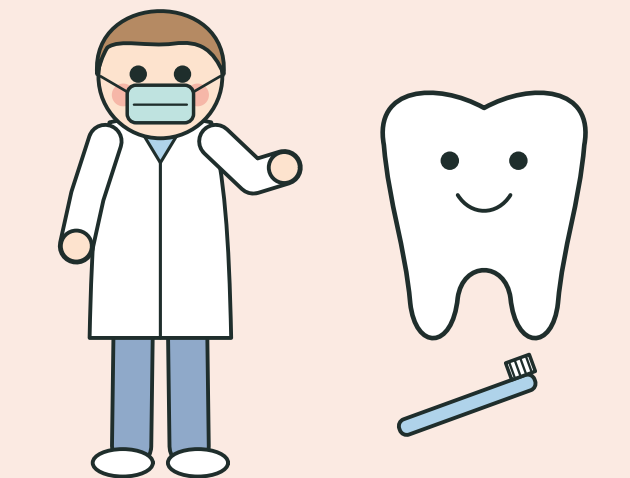
8

Asciugo le mani con l'asciugamano o con la carta. Ora le mani sono pulite.



1

Mi chiamo _____.
A volte vado dal dentista
con un adulto di casa.



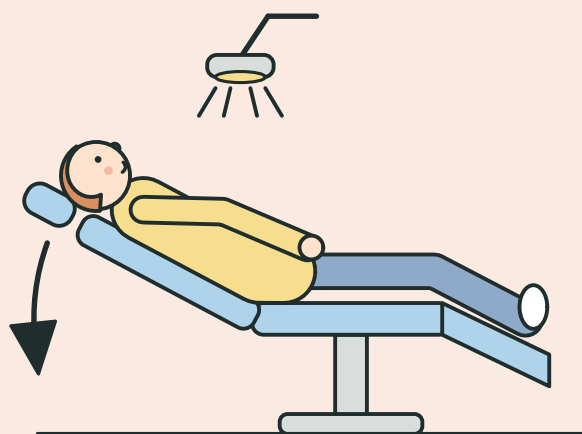
2

Il dentista è un dottore che
controlla i denti e li aiuta a
restare sani.



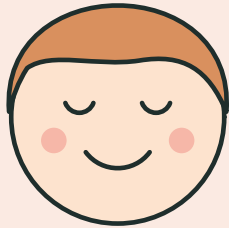
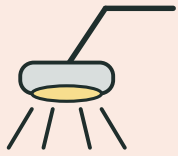
3

Prima aspetto nella sala
d'attesa. Posso portare un
libro o un gioco che mi
piace.



4

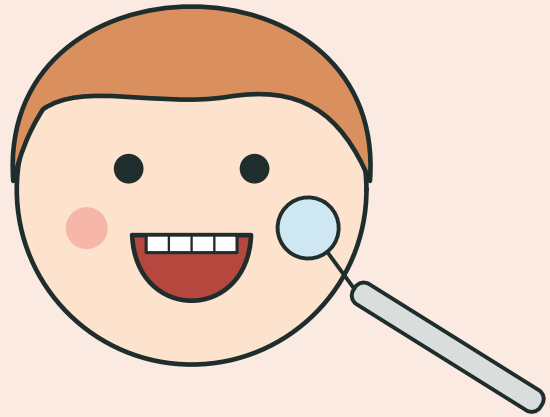
Nello studio c'è una
poltrona speciale. Mi siedo
e la poltrona si muove
piano piano.



Che luce!

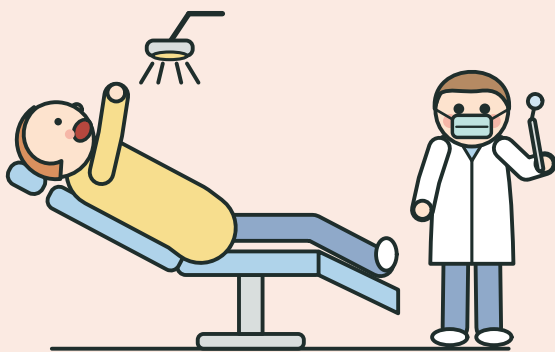
5

Sopra di me c'è una lampada con una luce forte. Se voglio, posso chiudere gli occhi.



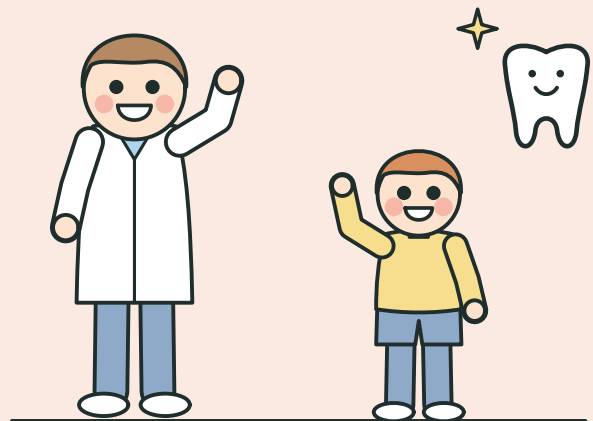
6

Il dentista mi chiede di aprire la bocca. Guarda i denti con uno specchietto.



7

A volte sento un rumore o un solletico sui denti. Se ho bisogno di una pausa, posso alzare la mano. Il dentista, di solito, si ferma un momento.

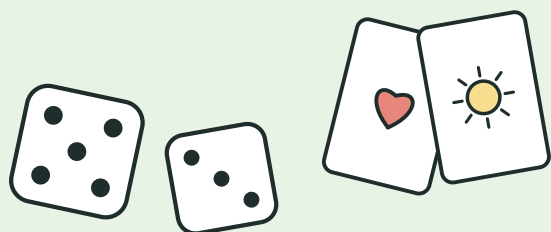


8

Quando il controllo è finito, scendo dalla poltrona. Il dentista e l'adulto che mi accompagna sono contenti del lavoro fatto insieme.

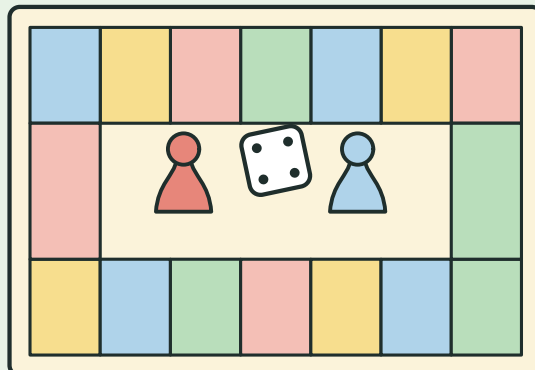
Perdere a un gioco

Storia 9



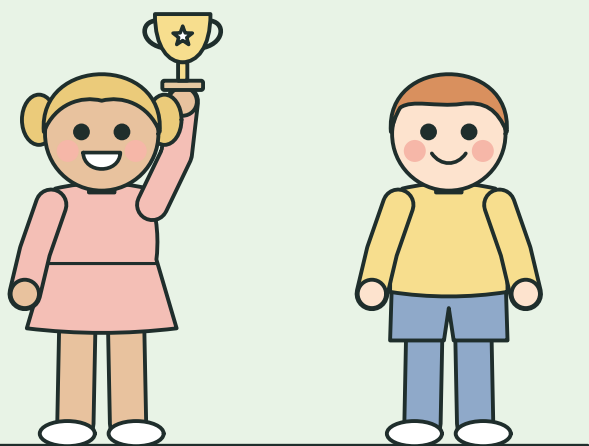
1

Mi chiamo _____.
A scuola, a volte, giochiamo
con i dadi o con le carte.



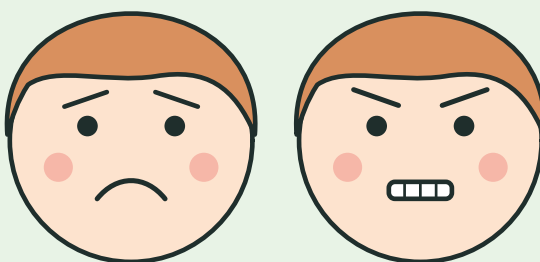
2

In molti giochi, alla fine,
qualcuno vince e qualcuno
perde.



3

A volte vinco io, a volte
vince un compagno.
Succede a tutti i bambini, e
anche ai grandi.

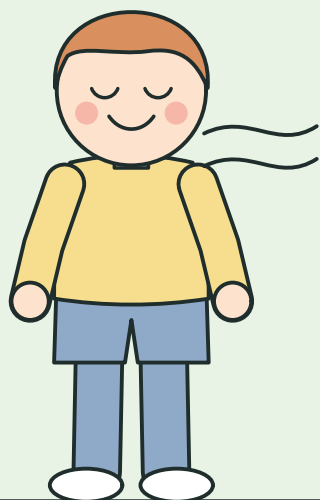


4

Quando perdo, a volte
provo tristezza o rabbia.
Sono emozioni che provano
in tanti.

Perdere a un gioco

Storia 9

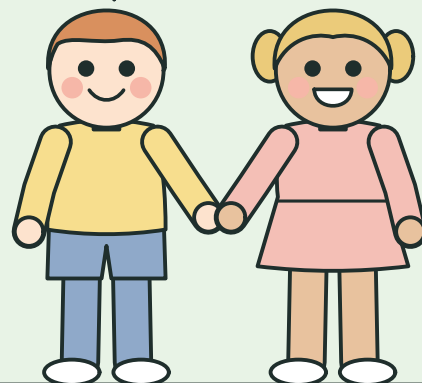


1 2 3

5

Posso fare tre respiri lenti e contare: uno, due, tre.

Brava!



6

Posso dire «Bravo!» o «Brava!» a chi ha vinto. Il compagno, di solito, è contento, e a volte si gioca ancora.

Aggiungi tu

foto o disegno

7

Aggiungi tu

foto o disegno

8

La festa di compleanno di un compagno

Storia 10



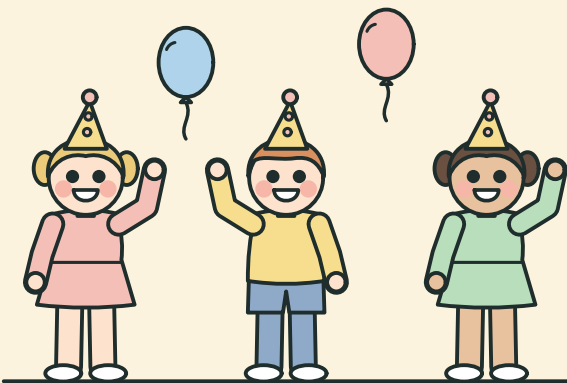
1

Mi chiamo _____.
A volte un compagno mi
invita alla sua festa di
compleanno.



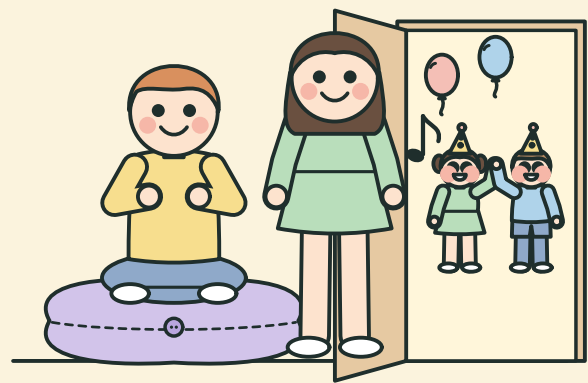
2

Alla festa ci sono altri
bambini, alcuni adulti e, a
volte, musica e palloncini.



3

Alla festa si gioca, si
mangia e si chiacchiera.
Può esserci rumore e tanta
gente.



4

Se ho bisogno di una pausa,
posso chiedere a un adulto
di accompagnarmi per un
po' in un posto più
tranquillo.

La festa di compleanno di un compagno

Storia 10



5

Poi arriva la torta con le candeline. Si canta «Tanti auguri» e il festeggiato soffia sulle candeline.



6

Il mio compagno è contento che io sia alla sua festa. Alla fine saluto, dico grazie e torno a casa.

Aggiungi tu

foto o disegno

7

Aggiungi tu

foto o disegno

8

Titolo _____

Mi chiamo _____

Per storie più lunghe, stampate la pagina due volte.

1

foto o disegno

2

foto o disegno

3

foto o disegno

4

foto o disegno

5

foto o disegno

6

foto o disegno

Prepara una storia sociale

Per l'adulto

Prima di scrivere, raccogliete le informazioni sulla situazione reale. Poi scrivete una o due frasi per riquadro nel modello della pagina precedente.

La situazione (che cosa preoccupa o confonde il bambino)

Dove e quando succede

Chi c'è

Che cosa succede, in ordine, e perché

Che cosa pensano o provano gli altri

Che cosa può fare il bambino (una o due possibilità)

Le parole di casa e le foto da usare

Prima di leggerla, controllate che la storia...

- ☐ sia scritta al presente, in prima persona o con il nome del bambino;
- ☐ descriva che cosa succede, invece di dare ordini;
- ☐ abbia almeno due frasi descrittive o di prospettiva per ogni frase con «posso»;
- ☐ usi «di solito», «a volte», «può succedere», senza promesse assolute;
- ☐ abbia una o due frasi per riquadro, ciascuna con un'immagine chiara;
- ☐ abbia un tono positivo e rassicurante, senza minacce o divieti;
- ☐ usi le parole che il bambino sente ogni giorno.